

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PENGELOLAAN TOKO
ON-LINE SURFSOFT BATIK DENGAN MENGGUNAKAN
CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM)

SKRIPSI



Disusun oleh :

TONY HARIANTO
NPM. 0834315070

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
SURABAYA
2012

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PENGELOLAAN TOKO
ON-LINE SURFSOFT BATIK DENGAN MENGGUNAKAN
CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Jurusan Teknik Informatika

Disusun oleh :

TONY HARIANTO
NPM. 0834315070

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
SURABAYA
2012

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PENGELOLAAN TOKO
ON-LINE SURFSOFT BATIK DENGAN MENGGUNAKAN
CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM)

Disusun Oleh :

TONY HARIANTO
NPM. 0834315070

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Negara Lisan
Gelombang III Tahun Akademik 2011/2012

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Gede Susrama MD, ST, M.Kom
NPT. 270 060 640 210

Sugiarto S.Kom
NIDN. 0714028703

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
UPN "Veteran" Jawa Timur

Dr.Ir. Ni Ketut Sari, MT
NIP. 19650731 199203 2 001

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PENGELOLAAN TOKO ON-LINE SURFSoft BATIK DENGAN MENGGUNAKAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM)

Disusun Oleh :

TONY HARIANTO
NPM. 0834315070

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Pada Tanggal 15 Juni 2012

Pembimbing :

Tim Penguji :

1.

1.

I Gede Susrama MD, ST, MT
NPT. 270 060 640 210

Basuki Rahmat, S.Si, MT
NPT. 3 6907 06 0209 1

2.

2.

Sugiarto S.Kom
NIDN. 0714028703

Dr.Ir. Ni Ketut Sari, MT
NIP. 19650731 199203 2 001

3.

Dian Puspita Hapsari, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0729057801

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Ir. SUTIYONO, MT.
NIP. 19600713 198703 1001

YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PANITIA UJIAN SKRIPSI / KOMPREHENSIF

KETERANGAN REVISI

Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Tony Harianto
NPM : 0834315070
Jurusan : Teknik Informatika

Telah mengerjakan revisi/ ~~tidak ada revisi~~*) pra rencana (design) / skripsi ujian lisan gelombang III, TA 2011/2012 dengan judul:

” PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PENGELOLAAN TOKO ON-LINE SURFSOFT BATIK DENGAN MENGGUNAKAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM)”

Surabaya, Juni 2012

Dosen Penguji yang memerintahkan revisi:

- | | | |
|---|---|---|
| 1) <u>Basuki Rahmat, S.Si, MT</u> NPT. 3 6907 06 0209 1 | { | } |
| 2) <u>Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT</u> NIP. 19650731 199203 2 001 | { | } |
| 3) <u>Dian Puspita Hapsari, S.Kom, M.Kom</u> NIDN. 0729057801 | { | } |

Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Gede Susrama MD, ST, M.Kom
NPT. 270 060 640 210

Sugiarto S.Kom
NIDN. 0714028703

ABSTRAK

Online shopping atau belanja online via internet adalah suatu proses pembelian barang atau jasa dari mereka yang menjual melalui internet. Sejak kehadiran internet, para pedagang telah berusaha membuat toko online dan menjual produk kepada mereka yang sering menjelajahi dunia maya (internet). Para pelanggan dapat mengunjungi toko online (online store) dengan mudah dan nyaman, mereka dapat melakukan transaksi di rumah, sambil duduk di kursi mereka yang nyaman di depan computer.

Bisnis online adalah juga sama seperti kegiatan bisnis yang kita kenal sehari-hari. Bedanya dalam bisnis online ini adalah segala kegiatan bisnis dilakukan secara online dengan menggunakan media internet. Bila saat ini ada yang memiliki sesuatu yang dapat dibisniskan dalam kehidupan sehari-hari, maka kemungkinan besar kita dapat juga membuka bisnis tersebut di dunia maya. Misalnya surfsoft batik memiliki usaha pembuatan baju batik dan selama ini baju batik tersebut dipajang di outlet, dipasarkan secara konvensional maka kemungkinan besar surfsoft batik dapat mengembangkan usaha tersebut dengan membuka toko baju batik di dunia maya. Bila demikian, maka surfsoft batik sudah menjalankan yang namanya “bisnis online”.

Dengan kemudahan internet dan jaringan mobile maka customer dipermudah dengan pembelian secara online didukung dengan teknologi mobile. Dengan CRM (Customer Relationship Management) ini sehingga dapat membantu hubungan antara customer dan admin dalam pemesanan produk. Ditambah lagi dengan teknologi sms gateway dimana sms gateway ini akan menjalin hubungan antara admin dan customer dengan cara mengirim pesan otomatis setelah customer memesan produk tersebut.

Kata Kunci: jual beli online, Sms Gateway,

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah rabbil ‘alamin terucap ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan Kekuatan-Nya sehingga dengan segala keterbatasan waktu, tenaga, pikiran dan keberuntungan yang dimiliki penyusun, akhirnya penyusun dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Pengelolaan Toko On-line Surfsoft Batik Dengan Menggunakan CRM (Customer Relationship Management)” tepat waktu.

Skripsi dengan beban 4 SKS ini disusun guna diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata Satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, UPN “VETERAN” Jawa Timur.

Melalui Skripsi ini penyusun merasa mendapatkan kesempatan emas untuk memperdalam ilmu pengetahuan yang diperoleh selama di bangku perkuliahan, terutama berkenaan tentang penerapan teknologi perangkat bergerak. Namun, penyusun menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penyusun sangat mengharapkan saran dan kritik dari para pembaca untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

Surabaya, Juni 2012

(Penyusun)

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ini saya persembahkan sebagai perwujudan rasa syukur atas terselesaikannya Laporan Skripsi. Ucapan terima kasih ini saya tujukan kepada :

1. Allah SWT., karena berkat Rahmat dan berkahNya kami dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Teguh Soedarto, MP selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Bapak Ir. Sutiyono, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri UPN “Veteran” Jawa Timur.
4. Ibu Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah dengan sabar membimbing dengan segala kerendahan hati dan selalu memberikan kemudahan dan kesempatan bagi saya untuk berkreasi.
5. Bapak Firza Prima Aditiawan, S.Kom., Selaku PIA Tugas Akhir Teknik Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur.
6. I Gede Susrama Mas Diyasa, ST. M.T. selaku dosen pembimbing utama pada Proyek Skripsi ini di UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah banyak memberikan petunjuk, masukan, bimbingan, dorongan serta kritik yang bermanfaat sejak awal hingga terselesainya Skripsi ini.
7. Bapak Sugiarto, S.Kom selaku dosen pembimbing Pendamping (Pembimbing II) yang telah memberikan banyak kritik dan saran yang bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Keluarga tercinta, terutama Bapak Ibuku tersayang, terima kasih atas semua doa, dukungan serta harapan-harapanya pada saat penulis menyelesaikan

Skripsi dan laporan ini. Yang penulis minta hanya doa restunya, sehingga penulis bisa membuat sesuatu yang lebih baik dari laporan ini.

9. Kawan-kawan yang telah membantu dalam penyelesaian Laporan Skripsi ini. Yang telah memberikan dorongan dan doa, yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima Kasih yang tak terhingga untuk kalian semua. Semoga Allah SWT yang membalas semua kebaikan dan bantuan tersebut. Amin

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN

| | |
|-----------------------------------|------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| UCAPAN TERIMA KASIH | iii |
| DAFTAR ISI | v |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Tujuan | 4 |
| 1.3. Manfaat | 4 |
| 1.4. Perumusan Masalah | 5 |
| 1.5. Batasan Masalah | 6 |
| 1.6. Metodologi Penulisan | 6 |
| 1.7. Sistematika Penelitian | 7 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 9 |
| 2.1. Jual Beli Online | 9 |
| 2.2. Jaringan Komputer | 11 |
| 2.3. Sejarah World Wide Web | 17 |
| 2.3.1. Web | 18 |
| 2.3.2. Aplikasi web | 18 |
| 2.3.4 Server | 19 |
| 2.4. HTML | 20 |
| 2.5 PHP | 22 |
| 2.5.1 Script PHP | 24 |

| | |
|---|----|
| 2.6. MySQL..... | 25 |
| 2.6.1 Program Database MySQL..... | 26 |
| 2.6.2 Koneksi MySQL..... | 28 |
| 2.6.3 Menghubungkan PHP dn MySQL..... | 29 |
| 2.7 XAMPP | 29 |
| 2.8 Gammu | 30 |
| BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM..... | 32 |
| 3.1 Analisa Sistem | 32 |
| 3.2 Perancangan Sistem | 33 |
| 3.2.1. Flowchart | 34 |
| 3.2.2. Sistem Flow Diagram | 40 |
| 3.2.3. Data Flow Diagram(DFD) | 45 |
| 3.2.3.1. DFD Level 0..... | 45 |
| 3.2.3.2 DFD Level 1 | 48 |
| 3.2.3.3 DFD Level 2 Proses Daftar Anggota | 49 |
| 3.2.3.4 DFD Level 2 Proses Pasang Produk..... | 50 |
| 3.2.3.5. DFD Level 2 Proses Pesan Belanja..... | 51 |
| 3.2.3.6 DD Level 2 Proses Cek Belanja..... | 52 |
| 3.2.3.7. DFD Level 2 Proses Maintenance data Admin..... | 53 |
| 3.2.3.8. DFD Level 2 proses pencarian Produk..... | 54 |
| 3.2.4. ERD (Entity Relationship Diagram) | 54 |
| 3.2.4.1 CDM..... | 55 |
| 3.2.4.2 PDM | 56 |
| 3.2.5 Struktur Database | 56 |
| 3.3 Tampilan Antarmuka | 59 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 62 |
| 4.1 Alat Yang Digunakan..... | 62 |
| 4.1.1. Perangkat Keras..... | 62 |
| 4.1.2 Perangkat Lunak..... | 62 |
| 4.2 ImplementasiData | 63 |
| 4.2.1 Data Tabel Member | 63 |
| 4.2.2 Data Tabel Admin | 63 |

| | | |
|---------|--|----|
| 4.2.3 | Data Tabel Iklan | 64 |
| 4.2.4 | Data Tabel Kategori..... | 64 |
| 4.2.5 | Data Tabel Belanja | 65 |
| 4.2.6 | Data Tabel Konfirmasi..... | 65 |
| 4.3 | Perancangan Antar Muka | 65 |
| 4.3.1. | Tampilan Halaman Pengunjung Utama..... | 66 |
| 4.3.2. | Tampilan Halaman user Login..... | 67 |
| 4.3.3. | tampilan Halaman Daftar Anggota..... | 68 |
| 4.3.4. | Tampilan Halaman User | 68 |
| 4.3.5 | Tampilan Halaman Produk | 69 |
| 4.3.6. | tampilan Halaman Vendor Pasang produk | 70 |
| 4.3.7. | Tampilan Halaman Login Admin..... | 70 |
| 4.3.8. | Tampilan Halaman Admin..... | 71 |
| 4.4 | Implementasi Aplikasi Desain Antarmuka | 71 |
| 4.4.1. | Form Tampilan Home..... | 71 |
| 4.4.2. | Form Pendaftaran | 78 |
| 4.4.3. | Form Aktifasi | 80 |
| 4.4.4. | Halaman User Vendor | 83 |
| 4.4.5. | Form Pasang Produk..... | 84 |
| 4.4.6. | Form Halaman Ubah Produk | 85 |
| 4.4.7 | Form Halaman Update profil Vendor..... | 85 |
| 4.4.8. | Form Halaman Update Password Vendor | 86 |
| 4.4.9. | Form Halaman Member..... | 86 |
| 4.4.10. | Form Belanja Member | 87 |
| 4.4.11. | Form Halaman keranjang Belanja | 88 |
| 4.4.12. | Form Ubah Profil Member..... | 88 |
| 4.4.13. | Form Ubah Password Member..... | 89 |
| 4.4.14. | Form Halaman Login Admin..... | 89 |
| 4.4.15. | Form Data Kategori | 90 |
| 4.4.16. | Form Data Pasang Produk..... | 91 |
| 4.4.17. | Form Data User Member Dan Vendor | 91 |
| 4.4.18. | Form Data Konfirmasi Pembayaran Customer | 92 |

| | |
|--|------------|
| 4.4.19. Form Data Detil Belanja dan Hitung Belanja | 96 |
| 4.4.20. Form Ubah Profil Admin | 97 |
| 4.4.21. Form Ubah User Admin..... | 98 |
| BAB V UJI COBA SISTEM..... | 99 |
| 5.1. Uji coba Tampilan Awal | 99 |
| 5.1.1. Home..... | 99 |
| 5.1.2. Ujicoba Pada Pencarian Produk | 101 |
| 5.1.3. Ujicoba Pada Login Pengguna | 103 |
| 5.1.4. Ujicoba Pada Form Pendaftaran..... | 104 |
| 5.1.5. Ujicoba Pada Form Pemasangan Produk..... | 109 |
| 5.1.6. Ujicoba Pada Form Hapus Produk | 111 |
| 5.1.7. Ujicoba Pada Form Update Profil | 112 |
| 5.1.8. Ujicoba Pada Form Update Password | 112 |
| 5.1.9. Ujicoba Pada Form Belanja Produk | 113 |
| 5.1.10. Ujicoba Pada Konfirmasi Transaksi Pembayaran Belanja | 115 |
| 5.2. Uji Coba Pada Admin | 118 |
| 5.2.1 Ujicoba Pada Form Manajemen Ktegori | 119 |
| 5.2.2 Ujicoba Pada Form Management User..... | 121 |
| 5.2.3 Ujicoba Pada Form Managemen Pasang Produk | 122 |
| 5.2.4 Ujicoba Pada Form Managemen Konfirmasi Pembayran | 124 |
| 5.2.5 Ujicoba Pada Form Managemen Belanja | 124 |
| 5.2.6 Ujicoba Pada Form Update Profil Admin..... | 126 |
| 5.2.7 Ujicoba Pada Form Update Password Admin..... | 127 |
| BAB VI PENUTUP | 128 |
| 6.1. Kesimpulan..... | 128 |
| 6.2. Saran | 128 |

DAFTAR PUSTAKA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasuki era globalisasi, teknologi informasi yang menyongsong pasar bebas memegang peranan sangat penting sehingga memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia dengan mengikuti perkembangan jaman bisa berperan penting dalam merubah kecanggihan suatu teknologi. Berbagai macam informasi yang berkembang dengan sangat cepat setiap hari bahkan setiap menitnya banyak informasi baru yang muncul. Sehingga bisa di bilang informasi sudah menjadi kebutuhan utama masyarakat dalam suatu negara, salah satunya adalah informasi pemasaran produk. Bicara tentang pemasaran, pada biasanya dimuat pada suatu media yang awalnya hanya terfokus pada suatu media yaitu media massa, seperti koran dan majalah. Tetapi seiring dengan semakin meningkatnya teknologi, media yang digunakan untuk menyebarkan informasi juga bermacam-macam.

Salah satu media yang paling digemari masyarakat luas adalah media internet. Website misalnya, dari periode ke periode kegunaanya semakin kompleks bukan hanya sebagai suatu sarana pertukaran informasi dan data. Website sekarang mulai beralih perannya sebagai sarana penunjang bisnis, dan beberapa contoh kegunaan website pada dunia bisnis antara lain e-buy, dan e-banking, e-advertising hingga yang terakhir pada dunia pemasaran (marketing) yakni menawarkan sejumlah barang atau produk atau benda pada konsumen yang mencarinya. Pada

era komputerisasi seperti sekarang ini jasa pelayanan pemasangan dalam hal pemasaran dan pemesanan barang di internet sangat dibutuhkan.

Beberapa kelebihan lewat internet yang didapat dari pemasang produk dan pemesanan barang lewat sebuah website adalah lebih praktis dari pada melalui media massa lainnya seperti koran dan majalah.

Alasan lebih praktis karena masyarakat saat ini lebih memperhitungkan tingkat ke-efisienan dalam hal ini adalah efisien dalam membeli barang karena tidak perlu datang ke tempat pembelian produk. Apalagi aplikasi yang dibuat berkaitan dengan internet maka konsumsi terhadap laptop ataupun smartphone yang mendukung untuk penggunaan internet saat ini juga meningkat. Dan untuk pembayarannya secara teknis bisa dibayar lewat ATM yakni men-transfer uang ke nomor rekening tujuan. Selain efisien, pengguna akan mendapat tingkat kenyamanan saat memesan produk dan membeli produk lewat aplikasi ini. Alasan pengguna mendapatkan kenyamanan dalam hal ini pengguna akan dimanjakan oleh petugas dimulai dari pemesanan barang yang tidak perlu repot datang ke tempat toko produk hingga pengiriman barang.

Online shopping atau belanja online via internet, adalah suatu proses pembelian barang atau jasa dari mereka yang menjual melalui internet. Sejak kehadiran internet, para pedagang telah berusaha membuat toko online dan menjual produk kepada mereka yang sering menjelajahi dunia maya (internet). Para pelanggan dapat mengunjungi toko online (online store) dengan mudah dan nyaman, mereka dapat melakukan transaksi di rumah, sambil duduk di kursi mereka yang nyaman di depan computer (Teguh, 2005).

Bisnis online adalah juga sama seperti kegiatan bisnis yang kita kenal sehari-hari. Bedanya dalam bisnis online ini adalah segala kegiatan bisnis dilakukan secara online dengan menggunakan media internet. Bila saat ini ada yang memiliki sesuatu yang dapat dibisniskan dalam kehidupan sehari-hari, maka kemungkinan besar kita dapat juga membuka bisnis tersebut di dunia maya. Misalnya surfsoft batik memiliki usaha pembuatan baju batik dan selama ini baju batik tersebut dipajang di outlet, dipasarkan secara konvensional maka kemungkinan besar surfsoft batik dapat mengembangkan usaha tersebut dengan membuka toko baju batik di dunia maya. Bila demikian, maka surfsoft batik sudah menjalankan yang namanya “bisnis online”.(Rudy A,2002)

Pada dasarnya konsumen mereka dapat membeli barang apa saja dari toko online. Berbagai produk tersedia, mulai dari buku, pakaian, alat rumah tangga, mainan, perkakas, software dan bahkan asuransi. Itu pun hanya merupakan sebagian kecil dari ribuan produk yang dapat dibeli oleh konsumen melalui internet.

Saat ini area pemasaran hasil produksi surfsoft batik tersebut saat ini hanya terbatas di wilayah sekitarnya. Kondisi tersebut akan berakibat hasil produksi tidak akan dapat dikenal secara nasional maupun internasional. Hal ini akan turut mempengaruhi jumlah pendapatan pengelola surfsoft batik.

Untuk lebih jelasnya berikut akan kami jelaskan kondisi awal sistem bahwa penjualan melalui toko mempunyai keterbatasan, adapun keterbatasan tersebut adalah:

1. Pengunjung untuk membeli produk perlu datang ke tempat pembelian produk (toko produk).

2. Pengunjung tidak bisa melakukan pemesanan produk.
3. Pengunjung membayar lunas ditempat.

Dengan adanya keterbatasan tersebut kami mencoba memberikan kemudahan kepada pengguna dalam menggunakan aplikasi ini lewat internet. Sehingga para pemasang produk bisa dengan mudah dalam memasarkan produknya di website ini dan dapat mengubah data produknya. Bagi si pengelola akan mendapatkan komisi / bagian / penghasilan dari pengguna yang memesan produk di situs tersebut. Adapun untuk calon pembeli bisa mencari dan memesan barang yang sesuai dengan keinginan pembeli. Sehingga dengan mudah mendapatkan berbagai informasi produk yang dicari dan yang diperlukan.

1.2 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan kami untuk melaksanakan tugas akhir dalam pembuatan aplikasi ini antara lain :

1. membuat sebuah website untuk menampung informasi seluruh hasil produksi Baju Batik produksi surfsoft sehingga dapat lebih dikenal secara nasional dan internasional serta meningkatkan pendapatan dan turut membantu dalam mengurangi angka pengangguran dan menyumbang pemasukan
2. Membuat aplikasi website dalam bidang jual beli batik berbasis web dengan PHP dan MySQL.

1.3 Manfaat Tugas Akhir

Adanya tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Vendor :

1. Memberi kemudahan dalam memasang produknya.
2. Memudahkan vendor dalam menambah stok produknya.

b. Customer (member) :

Memberikan kemudahan bagi customer agar dapat mengefisienkan waktu dan biaya dalam melakukan proses belanja produk.

c. Pengunjung (non member) :

Memberikan kemudahan kepada pengunjung untuk mendapatkan informasi produk yang dicari melalui aplikasi ini yakni melalui pencarian produk.

d. Pengelola :

Memudahkan karyawan dalam me-maintenance data, dalam hal ini adalah memasukkan data, mengubah data, menghapus data. Keseluruhan sistem akan ditangani oleh admin. Adapun maintenance data yang dapat dimasukkan atau dapat diubah oleh admin adalah data kategori, data user yang telah mendaftar dan data pasang produk. Dan untuk maintenance data yang bisa dihapus oleh admin adalah data user, data kategori, data pasang produk dan data belanja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang diatas maka, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi toko online berbasis web dengan PHP dan MySQL, khususnya dalam sistem pengelolaannya.
2. Bagaimana merancang sebuah toko online dengan mengimplementasikan CRM pada teknologi mobile yaitu dengan sms gateway

1.5 Batasan Masalah

Pada pembuatan aplikasi ini perlu didefinisikan batasan masalah mengenai sejauh mana pembuatan aplikasi ini akan dikerjakan. Beberapa batasan masalah tersebut antara lain :

1. Aplikasi desain website ini dibuat dengan menggunakan script PHP (bahasa pemrograman PHP) dan menggunakan database MySQL 5.02.
2. Penghapusan data, berlaku menunggu sistem perubahan admin.
3. Sistem aplikasi ini tidak menangani sistem pembayaran customer, tidak menangani stok vendor habis, pengiriman barang ke tangan customer. Ketiga sistem ini merupakan sistem diluar dari sistem aplikasi ini.
4. Perancangan Aplikasi ini hanya terfokus pada sistem pengelolaan yaitu bagaimana pengelola (admin) dapat mengecek belanja dan mendapat keuntungan dari sekian customer yang telah belanja melalui jasa pasar aplikasi ini.

1.6 Metodologi Penulisan

Langkah-langkah pengumpulan data sebagai dasar penyusunan skripsi :

1. Metoda Analisa

Menganalisa masalah-masalah yang akan disajikan dan mengumpulkan data atau informasi.

2. Metoda Literatur

Merupakan usaha untuk lebih memudahkan dalam melengkapi data dan memecahkan masalah yang merupakan sumber referensi bagi penulis dalam mengambil langkah pengamatan dan melengkapi data.

3. Metoda Observasi

Observasi merupakan aktivitas melakukan pengamatan dan analisa terhadap kondisi sebenarnya di lapangan kemudian akan diberikan solusinya.

4. Metoda Evaluasi

Mengevaluasi hasil-hasil yang telah dikerjakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Maksud dari sistematika penulisan adalah untuk memperoleh suatu penyusunan masalah yang berkaitan langsung dengan yang lainnya dengan menggunakan metoda penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang pendahuluan, latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan pembuatan tugas akhir dan sistematika penulisan laporan ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang dasar teori, yakni dasar teori system informasi dan perancangan pembuatan sistem informasi ini yang diambil dari beberapa literatur antara lain database power designer, mysql.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang Tempat dan Waktu Penelitian serta Diagram Alur Tugas akhir.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang perancangan sistem, perancangan sistem dimana terdapat deskripsi umum dan fungsional sistem, spesifikasi kebutuhan sistem, level pengguna dan hak akses, perancangan antar muka dan implementasi.

BAB V : UJI COBA DAN EVALUASI

Bab ini berisi tentang uji coba yang akan dilakukan pada sistem untuk mengetahui kesalahan atau error yang terjadi.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pelaksanaan tugas akhir dan sistem yang dibuat serta saran yang mungkin dapat bermanfaat bagi perbaikan dan perencanaan sistem yang lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN